

Les Maisons Hantées



Jeu de course/poursuite

But du Jeu

Courir vers la maison inhabitée sans se faire toucher par le chasseur de monstres.

- À l'approche de l'Halloween, les chasseurs de monstres en profitent pour combler leur passion. Il a besoin d'aide des enfants pour se pratiquer à chasser. Il a donc préparé un terrain de chasse appelé le quartier hanté.
- Dans ce quartier, il y a quatre maisons (4 coins du gymnase) délimitées par des tapis. Les enfants sont divisés en trois équipes (les fantômes, les vampires et les squelettes), chacune étant dans une chambre différente. Pour être en sécurité, les enfants doivent être placés sur un tapis.
- Lorsque le chasseur (éducateur) nomme une équipe, celle-ci doit réussir à déménager dans la maison inhabitée sans se faire attraper par ce chasseur.
- S'ils se font toucher, les enfants se transforment en statue et pourront être délivré par leur coéquipier qui passeront entre leurs jambes. L'enfant délivré doit ensuite retourner rapidement dans sa famille.



Matériel

- Matelas

Les Maisons Hantées



Jeu de course/poursuite

VARIANTE

Les Pirates

But du jeu: Nager d'îles en îles sans se faire toucher par le pirate et le requin.

Déroulement: Tracez quatre îles dans les coins du terrain et une prison au centre du terrain, qui représente la mer. (On peut également utiliser des matelas.)

- Désignez un joueur qui sera le pirate et un joueur qui sera le requin. Les autres joueurs sont des marins.
- Le requin peut toucher les marins lorsqu'ils sont dans la mer, mais pas lorsqu'ils se trouvent sur une île.
- Le pirate se déplace uniquement en marchant d'une île à l'autre et il ne peut pas toucher un marin lorsque ce dernier se trouve dans la mer.
- Un marin touché sera amené dans la prison au centre du terrain.
- Pour libérer un prisonnier, un marin en liberté devra aller chercher le marin emprisonné et le ramener dans l'une des îles en lui tenant la main sans se faire toucher. Si les marins se font toucher par un requin, ils se rendent tous les deux à la prison.



Matériel

- Cerceaux